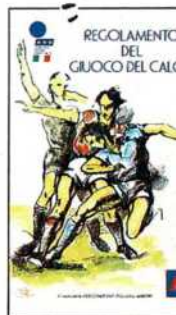
DEDICATO...

«... a tutti coloro che vogliono conoscere le regole del calcio per capire ed amare sempre di più il giuoco più bello del mondo.

PRIMA DI INIZIARE, UN MOMENTO DI RIFLESSIONE IL CALCIO È ANCHE AMICIZIA!

LA PREFAZIONE

Quando ci si avvicina ad un gioco e poi, in qualche modo, si prende parte allo stesso, ciò comporta necessariamente la conoscenza delle regole che lo disciplinano. Il gioco del calcio, in particolare, essendo anche lo sport più diffuso nel mondo, riesce ad attivare l'attenzione di miliardi di persone quando una partita viene trasmessa in mondovisione.
Il Regolamento del calcio, emanato in terra britannica nel 1863, non ha subito cambiamenti notevoli trovando la sua forza oltre che nella sua secolare tradizione, anche e soprattutto nella continuità e nella semplicità delle sue 17 regole.
Oggi con l'inserimento di alcune modifiche ci sembra opportuno «rivisitare» il regolamento tutto con una maggiore attenzione a quanto concerne il fuori gioco e — in particolare — il tanto discusso passaggio indietro al proprio portiere.
Può quindi capitare che uno spettatore non capisca a fondo il perché di un intervento arbitrale e se la prenda con il direttore di gara.
Certo queste pagine non costituiscono una panacea contro la violenza ma, almeno, mi auguro che possano aiutare a capire il comportamento dell'arbitro.
C'è già troppa violenza in giro perché se ne senta il bisogno di aggiungerne altra proprio la domenica.
Ed è in quest'ottica — lo ripeto soltanto di una migliore conoscenza del Regolamento — che ancora una volta Bruno Amatucci, con una formula simpatica e collaudata, ripropone questo «CODICE» comportamentale con il dichiarato intento di contribuire allo sviluppo di un calcio sempre più trasparente e sempre più ordinato.
Dove ordine è sinonimo di rispetto: conoscere dunque per rispettare le regole sempre. In campo come sugli spalti, dalle curve alle tribune di tutti i campi della Serie A e B. È questo l'augurio di tutti noi che lavoriamo quotidianamente nel pianeta «CALCIO» affinché il calcio resti uno sport che richiede sempre una giusta miscellanea tra tecnica e fantasia, tra coraggio e lealtà, tra agonismo e correttezza.
Che queste pagine possano, con un sorriso, costituire una piccola fonte di conoscenza: con questa speranza Vi auguro una buona lettura. E poi, naturalmente, arrivederci allo stadio.

Avv.to Luciano Nizzola
Presidente della Lega Nazionale Professionisti

PERCHÉ QUESTO LIBRO

È sera, piove e sto tornando a casa.
Guido con calma e quindi, quando sento il trillare di un fischietto rimango un po' sorpreso. Non mi sembra di aver commesso alcuna infrazione ma il dubbio mi assale e rallento sino a fermarmi.
Abbasso il vetro alla ricerca del vigile urbano e con mia grande sorpresa vedo invece un fischietto che, con un balzo, viene a sedersi vicino a me. Ormai — chi mi legge lo sa — non mi soprendo più di tanto quando un oggetto prende a parlarmi; mi è già capitato con un gettone telefonico, con una lampadina o, ultimamente addirittura con un satellite.
Subito mi apostrofa: "visto che hanno emanato alcune nuove regole del giuoco del calcio, perché non le illustri con la speranza che il tifoso — conoscendole esattamente — non se la prenda con l'arbitro? Forse puoi far diminuire la violenza negli stadi almeno in conseguenza del mio fischiare. Rammenta, alla base di ogni forma di violenza c'è sempre un pizzico di ignoranza. Nell'accezione del termine ossia di non conoscenza.
Pensaci e vedi cosa puoi fare.
Per questo mi rivolgo all'avvocato Luciano Nizzola, Presidente della Lega Nazionale Professionisti visto che il suo "mondo" è costituito dalle società di serie A e B e, consequenzialmente, di tutti i tifosi che gravitano attorno ad esse. In Via Filippetti trovo molta comprensione anche se hanno problemi ben più gravi.
Ottenuto l'ok di massima chiedo aiuto alla matita dell'amico Moreno Chiacchiera e tutti insieme iniziamo una nuova avventura, al termine della quale ci sentiamo confortati. Ancora una volta speriamo che qualche lettore possa capire e sostenere l'operato dell'arbitro. Un poeta scriveva "l'uomo che prova piacere guardando il giuoco del calcio è migliore di un altro che non prova lo stesso piacere".
Che queste poche pagine possano aiutarci a diventare tutti un po' migliori di come eravamo prima di averle sfogliate, con un sorriso. È questo, oltre che l'augurio, il nostro impegno nei confronti del lettore. Un grazie a tutti per la fiducia accordataci.
P.S. - Il fischietto uscendo dalla mia auto ha lasciato una sua foto che ho inserito a pag. 2.
Non ci credevate, eh?
Inoltre, per motivi di semplificazione, il genere maschile è utilizzato nelle Regole del Giuoco per gli arbitri, i guardalinee, i calciatori e i dirigenti. Esso si riferisce tanto alle donne quanto agli uomini.
A Cesare quello che è di Cesare.

REGOLA 1

1) Dimensioni

Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m. 120 e minima di m. 90; della larghezza massima di m. 90 e minima di 45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima m. 110, minima m. 100; larghezza massima m. 75, minima m. 64.
In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) Segnatura

Il terreno di giuoco, in conformità della pianta, deve essere segnato con linee chiaramente visibili, la cui larghezza non deve superare i cm. 12 e non da solchi a forma di «V».
I lati maggiori del rettangolo sono denominati «linee laterali», quelli minori «linee di porta».
In ogni angolo del terreno deve essere fissata una bandierina su di un'asta di altezza non inferiore a m. 1,50, la cui estremità superiore non deve essere appuntita.
Una bandierina analoga potrà essere fissata sui due lati maggiori del terreno, a non meno di un metro di distanza dalla linea laterale, all'altezza della linea mediana. Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la linea mediana.
Il centro del terreno di giuoco deve essere visibilmente segnato con un apposito punto, intorno al quale deve essere segnata una circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

3) Area di porta

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 5,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 5,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di porta».

4) Area di rigore

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 16,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 16,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di rigore».
Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 11 dal centro di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore».
Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 1.

6) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m. 7,32 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m. 2,44 dal suolo.
Per motivi di sicurezza, le porte, incluse le parti mobili, dovranno essere solidamente ancorate al suolo.
La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza.
Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere.

Nota

Reti delle porte: le reti, in canapa, juta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa o juta.

REGOLA 2 IL PALLONE

— Il pallone deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori.

— Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 71 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 453 e minimo di gr. 396.

— La pressione deve essere pari a 0,6-1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro quadrato al livello del mare.

— Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

SENZA PALLONE
SI PUO' GIOCARE
(IN SENSO TECNICO);
MA SENZA DI ME
PROPRIO NO!!
PER SAPERNE
DI PIÙ...
CONTINUA
A LEGGERE
CON
ATTENZIONE!

REGOLA 3

1) La gara sarà giuocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di undici calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

2) È consentita la utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giuocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della F.I.F.A., delle Confederazioni o delle Associazioni Nazionali a condizione che siano rispettate le seguenti disposizioni:

a) deve essere preventivamente ottenuta l'autorizzazione della o delle Associazioni internazionali o Nazionali interessate;

b) il Regolamento della competizione deve specificare il numero dei calciatori di riserva che possono essere indicati e quanti di essi possono essere utilizzati, tenendo conto della limitazione indicata al paragrafo seguente;

c) una squadra non deve essere autorizzata ad utilizzare più di due sostituti per partita, che devono essere scelti tra un massimo di cinque calciatori i cui nomi (se il Regolamento della competizione lo prevede) debbono essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara;

d) nonostante la restrizione imposta al paragrafo *c*), una squadra può egualmente utilizzare un terzo sostituto, a condizione che sia indicato come portiere di riserva, che può essere utilizzato solo per sostituire il portiere. Se, tuttavia, il portiere è espulso, il portiere di riserva può successivamente sostituire un altro calciatore della stessa squadra e giocare come portiere.

3) In qualsiasi altra gara, possono essere utilizzati calciatori di riserva nel caso in cui le due squadre si accordino su un numero massimo, non superiore a cinque, ed i termini dell'accordo siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara.
Se l'arbitro non viene informato, o le due squadre non pervengono ad un accordo, potrà essere consentita la utilizzazione di non più di due calciatori di riserva. In tutti i casi, i calciatori di riserva devono essere scelti tra un massimo di cinque calciatori, i cui nomi possono essere richiesti per comunicarli all'arbitro prima dell'inizio della gara.

4) Uno qualsiasi degli altri calciatori può scambiare il proprio ruolo con il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato dello scambio e che questo avvenga durante una interruzione del giuoco.

5) Nei casi di sostituzione del portiere o di altri calciatori devono essere osservate le seguenti disposizioni:

a) l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;

b) il calciatore di riserva non deve entrare nel terreno di giuoco finché il calciatore sostituito non ne sia uscito e soltanto dopo aver ottenuto un cenno di assenso dall'arbitro;

c) egli deve entrare nel terreno di giuoco durante una interruzione, all'altezza della linea mediana;

d) un calciatore che sia stato sostituito non potrà più prendere parte al giuoco;

e) un calciatore di riserva sarà sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro, sia chiamato o meno a partecipare al giuoco;

f) la sostituzione ha effetto dal momento in cui il sostituto entra nel terreno di giuoco. Pertanto, egli è considerato partecipante al giuoco, allorché colui che egli sostituisce cessa di esserlo.

Punizione

a) Il giuoco non deve essere interrotto per una infrazione al comma 4) della Regola. I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in giuoco.

b) Se un calciatore di riserva entra nel terreno di giuoco e giuoca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il giuoco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva dovrà essere ammonito ed allontanato dal terreno di giuoco o espulso a seconda delle circostanze. Il giuoco dovrà essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta, nel qual caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

c) Per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, il calciatore inadempiente deve essere ammonito e, se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per infliggere l'ammonizione, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

d) Se il Regolamento di una competizione prevede che i nominativi dei calciatori di riserva siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara, qualora ciò non avvenga, ne deriva che non sarà autorizzata l'utilizzazione di calciatori di riserva.

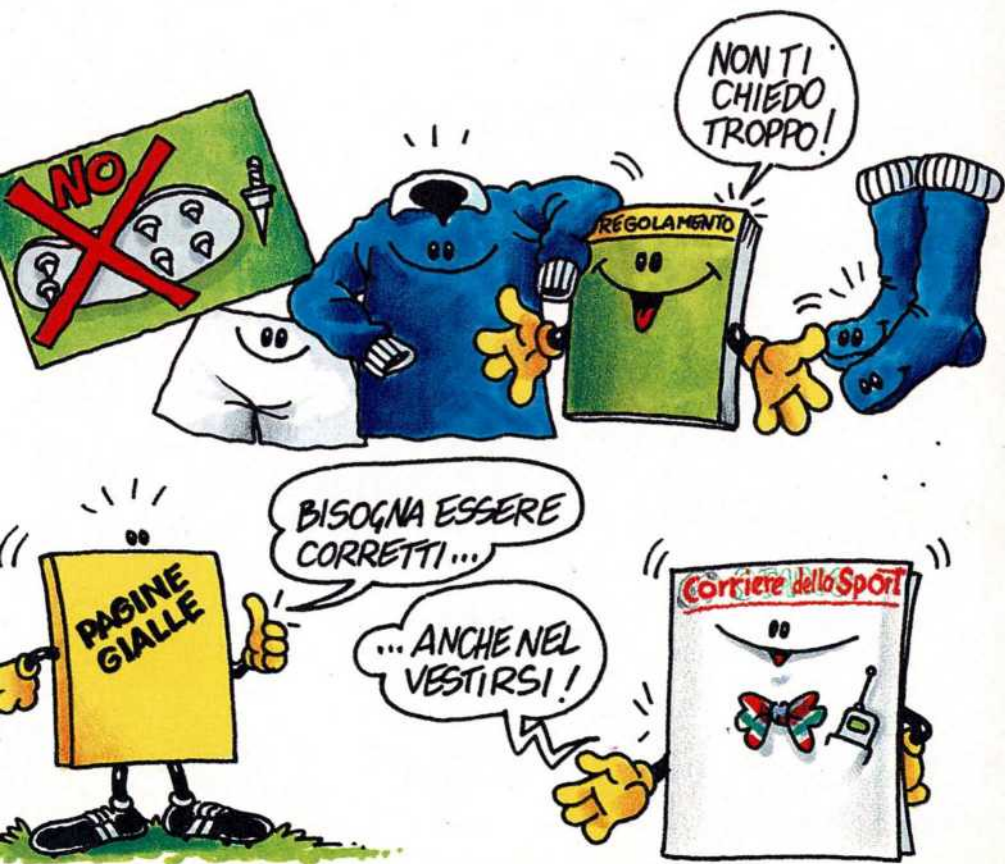
1) *a*) L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia o camiciola, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature.

b) Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso per gli altri calciatori.

2) I parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di un materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione.

3) Il portiere deve indossare la maglia di un colore che lo distingua dagli altri calciatori e dall'arbitro.

Punizione

Il calciatore che infrange questa regola dovrà essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso.
Un'infrazione a questa regola non deve comportare l'interruzione immediata del giuoco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro. Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.
Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di giuoco soltanto quando il pallone non sarà in giuoco.

TUTTOSPORT
ECCO UN ELENCO DA TENER PRESENTE...
OK!
SI
CREMA ANTIDOLORI
È IMPORTANTE ESSERE SEMPRE IN REGOLA!
NO
PARASTINCO
...ESEMPI DI OGGETTI PERICOLOSI NON CONSENTITI ...
NO
STROCK
...E ANCHE FASCIATURE RIGIDE, COLLANE, MEDAGLIONI, BRACCIALI, SPILLE...
SPERIAMO DI NON PRENDERE TROPPI CALCI!!
POTREI NON ESSERE D'ACCORDO ?

REGOLA 5

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di giuoco.
Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco e anche quando il pallone non è in giuoco.
Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.
Egli deve:

a) imporre la rigorosa osservanza delle Regole del Giuoco;

b) astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione;

c) prendere nota dei fatti relativi al giuoco; fungere da cronometrista e controllare che la gara abbia la durata stabilita, prolungandola per recuperare tutto il tempo perduto per incidenti o per qualsiasi altra causa;

d) avere il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e di sospendere definitivamente la gara ogni qualvolta lo reputi necessario a motivo delle condizioni atmosferiche, dell'intrusione di estranei o per altre cause. In tali casi, l'arbitro invierà all'Organo competente, nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione nazionale sotto la cui giurisdizione ha avuto luogo la gara, un referto particolareggiato dei fatti;

e) ammonire e mostrare il cartellino giallo dal momento in cui entra sul terreno di giuoco, a qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva. In tali casi, comunicherà il nome del colpevole all'Organo competente nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione nazionale affiliata sotto la cui giuridizione la gara ha avuto luogo;

f) impedire che persone diverse dai calciatori e dai guardalinee entrino nel terreno di giuoco senza il suo consenso;

g) interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori dal terreno di giuoco nel più breve tempo possibile e riprenderlo immediatamente. Se un calciatore resta leggermente infortunato, il giuoco non deve essere interrotto fino a quando il pallone avrà cessato di essere in giuoco. Un calciatore che sia in condizione di portarsi fino alla linea laterale o fino alla linea di porta non può in alcun modo ricevere cure sul terreno di giuoco;

h) espellere definitivamente dal terreno, mostrando il cartellino rosso, qualsiasi giocatore che, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta gravemente scorretta, di violenze, di condotta gravemente sleale, oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari oppure continui a comportarsi in maniera scorretta dopo aver ricevuto l'ammonizione;

i) dare il segnale di ripresa del giuoco dopo ogni interruzione (ove previsto);

j) decidere se il pallone fornito per la gara abbia i requisiti stabiliti dalla Regola 2.

REGOLA 6

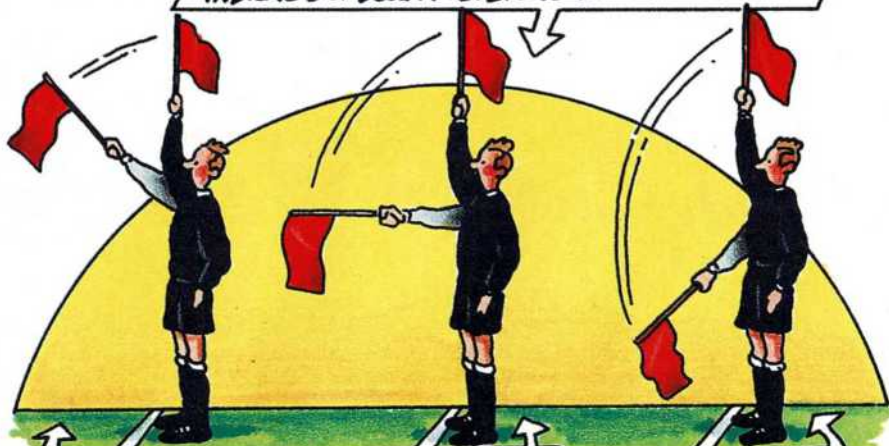
Per ogni gara devono essere designati due guardalinee.
Essi, fermo restando la decisione riservata all'arbitro, hanno il compito di segnalare:

a) se il pallone è uscito dal terreno di giuoco;

b) la squadra alla quale deve essere assegnato il calcio d'angolo, il calcio di rinvio o la rimessa dalla linea laterale;

c) la richiesta di una sostituzione.

Essi devono anche coadiuvare l'arbitro nella direzione della gara in conformità delle Regole. In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un guardalinee, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti e provvederà alla sua sostituzione (tale fatto dovrà essere comunicato all'Organo competente). I guardalinee devono essere forniti di bandierine da parte della squadra sul cui campo viene disputata la gara.

cm 75
cm 45
cm 45
A SCACCHI GIALLO-ROSSO
GIALLO O ROSSO
TIPI DI BANDIERINE
TUTTE NORME DI ESTREMO INTERESSE!
La Gazzetta dello Sport
16
INDICAZIONE DI RICHIESTA DI SOSTITUZIONE DI CALCIATORI
SEGNALAZIONE DEL FUORI-GIUOCO
INDICAZIONI DELLA POSIZIONE DI FUORI-GIUOCO
ZONA OPPOSTA AL GUARDALINEE
ZONA CENTRALE DEL TERRENO DI GIUOCO
ZONA VICINA AL GUARDALINEE

REGOLA 7

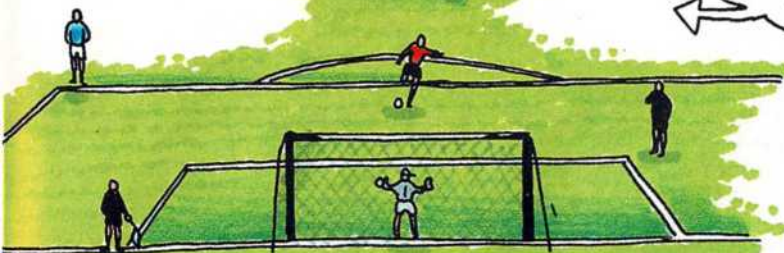
La gara deve essere suddivisa in due periodi eguali di 45 minuti ciascuno, salvo il caso di preventivo accordo diverso, restando stabilito quanto segue:

a) l'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di calciatori infortunati fuori dal terreno di giuoco, comportamento ostruzionistico o per altre cause;

b) la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.

L'intervallo, a metà gara, non deve superare i 15 minuti, salvo espresso consenso dell'arbitro.

ESEMPI DI PERDITA DI TEMPO DA RECUPERARE INTERAMENTE

I CALCIATORI CHE TARDANO A COLLOCARSI ALLA GIUSTA DISTANZA OBBLIGANO L'ARBITRO A RECUPERARE
ECCO COME DEVONO SCHIERARSI I CALCIATORI QUANDO SI FINISCE UNA GARA CON I CALCI DI RIGORE!
La Gazzetta dello Sport
DISPOSIZIONE CALCIATORI E TERNA ARBITRALE NEI TIRI DI RIGORE PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCENTE!
IN ALCUNI CASI DI GARE INTERNAZIONALI QUANDO SI E' GIUNTI AI TEMPI SUPPLEMENTARI CHI SEGNA PER PRIMO VINCE. QUESTA SOLUZIONE SI CHIAMA: MORTE ISTANTANEA.

REGOLA 8 CALCIO D'INIZIO

a) **All'inizio della gara.** La scelta del terreno o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio ha facoltà di scegliere il terreno o il calcio d'inizio.
Al segnale dell'arbitro, il giuoco avrà inizio con un calcio piazzato (cioè con un calcio effettuato da un calciatore) verso l'opposta metà del terreno stesso al pallone fermo a terra al centro del terreno di giuoco. Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di giuoco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al giuoco devono rimanere a non meno di m. 9,15 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giuocato. Il pallone non deve essere considerato in giuoco fino a quando non abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giuocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giuocato o toccato un altro calciatore.

b) **Dopo la segnatura di una rete.** Il giuoco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.

c) **Dopo l'intervallo.** Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.

d) **Dopo ogni interruzione temporanea.** Quando il giuoco riprende dopo una interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento della interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di porta. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà toccato terra. Tuttavia, se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro deve ripetere la rimessa. Nessun calciatore potrà giuocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

Punizione

Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b), c), di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (*in avanti*) lo giuochi nuovamente prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore. Per tale infrazione un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui essa è avvenuta, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.
Una rete non può essere segnata direttamente con un calcio d'inizio.

Il pallone non è in giuoco:

a) quando ha interamente oltrepassato, sia per terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;

b) quando la gara è stata interrotta dall'arbitro.

Il pallone è in giuoco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:

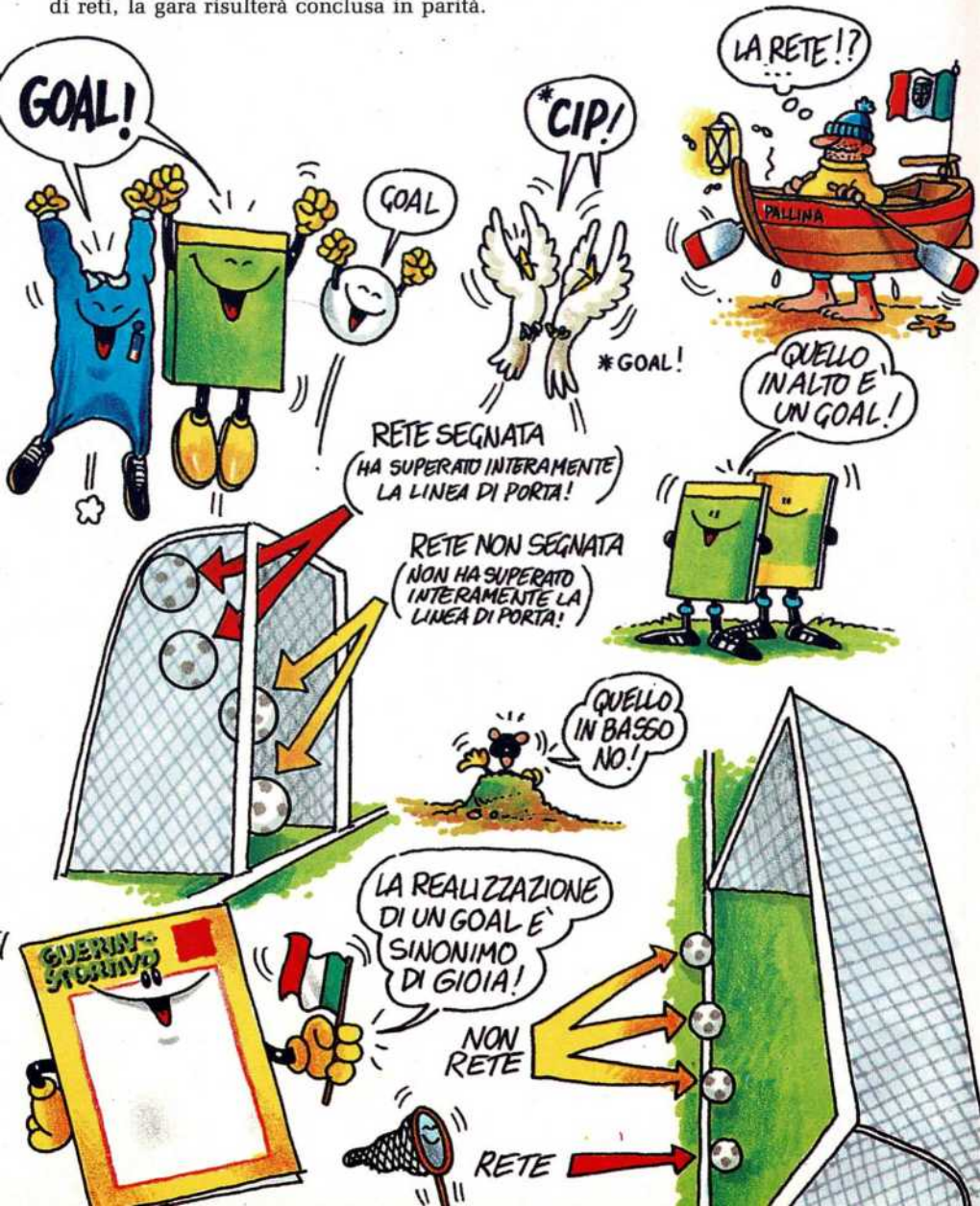
a) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;

b) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito l'arbitro o un guardalinee che si trovi all'interno del terreno stesso;

c) nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

TUTTO SPORT
LO STESSO VALE QUANDO IL PALLONE, DOPO AVER COLPITO L'ARBITRO ALL'INTERNO DEL TERRENO DI GIUOCO, RIMANE SUL TERRENO STESSO E PERTANTO CONTINUA AD ESSERE IN GIUOCO!
CHE BOTTA!
SE, COLPENDO LA BANDIERINA, O IL PALO, O LA BANDIERINA...
BONK!
... RIMANGO SUL TERRENO DI GIUOCO, IL GIUOCO CONTINUA!
TONG!
REGOLAMENTO
OK!
CHIARO!? DIREI... ELEMENTARE!
MI SEMBRA TUTTO ESTREMAMENTE CHIARO... TI PREGO CONTINUA CON LE ALTRE REGOLE!

REGOLA 10 SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore.
La squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti vincerà la gara.
Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

IL VERO TIFO
E'
FESTA!

REGOLA 11

1) Un calciatore è in posizione di fuori giuoco se si trova più vicino del pallone alla linea di porta avversaria, salvo che:

a) si trova nella propria metà del terreno di giuoco;

b) non è più vicino degli ultimi due avversari alla loro linea di porta.

2) Un calciatore sarà considerato in fuori giuoco e punito per essere in tale posizione soltanto se, nel momento in cui il pallone è giuocato o toccato da un suo compagno egli, a giudizio dell'arbitro:

a) interferisca nel giuoco o influenzi un avversario;

b) cerchi di trarre vantaggio dalla sua posizione.

3) Un calciatore non sarà considerato in fuori giuoco dall'arbitro:

a) per il solo fatto di essere in una posizione di fuori giuoco;

b) se riceve il pallone direttamente su calcio di rinvio, su calcio d'angolo, su rimessa dalla linea laterale.

4) Se un calciatore è considerato in fuori giuoco, l'arbitro deve accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso, il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno dell'area di porta.

ECCO ALCUNI ESEMPI DI FUORI GIUOCO PUNIBILE

La Gazzetta dello Sport

RETE NON VALIDA: IL N 7 E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO VALUTATO DALL'ARBITRO NON PUNIBILE, MA POICHE' RIPRENDE IL PALLONE RESPINTO DAL PALO (EQUIVALE AL PASSAGGIO DIRETTO DEL COMPAGNO) LA SUA POSIZIONE DIVENTA PUNIBILE E LA RETE DEVE ESSERE ANNULLATA

FIG. 1

P

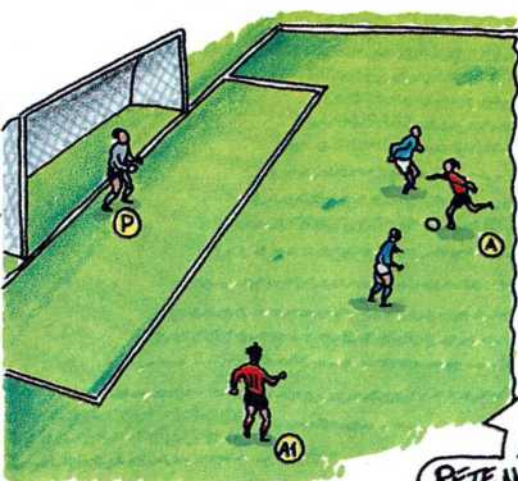
A

A1

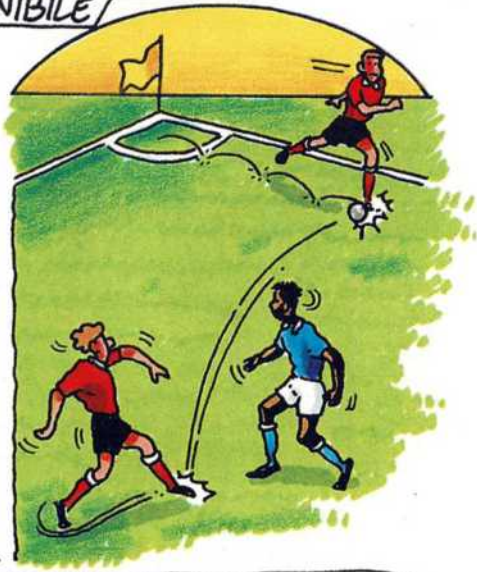
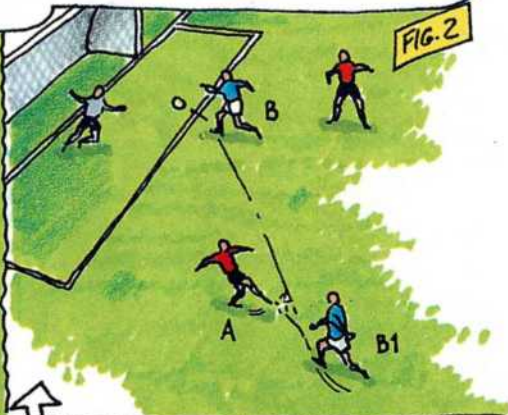
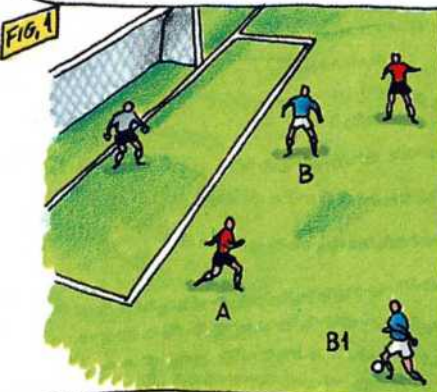
FIG. 2

P

A

A1

RETE NON VALIDA:

IL CALCIATORE **A** SI DIRIGE VERSO LA PORTA AVVERSARIA MENTRE IL CALCIATORE **A1** AVANZA SEGUENDO L'AZIONE DEL COMPAGNO (Fig. 1) QUANDO (Fig, 2) IL CALCIATORE **A** TIRA IN PORTA. IL CALCIATORE **A1** VIENE A TROVARSI IN POSIZIONE PUNIBILE DI FUORI GIUOCO POICHÈ HA SEGUITO E PARTECIPATO ALL'AZIONE DEL COMPAGNO RIPRENDENDO IL TIRO RESPINTO DAL PORTIERE. NEL CASO INVECE IL CALCIATORE **A** AVESSE REALIZZATO DIRETTAMENTE UNA RETE, LA STESSA RISULTERÀ REGOLARE IN QUANTO **A1** HA SOLO "POSIZIONE" MA NON "INTERFERENZA" AI FINI DELLA VALUTAZIONE DEL FUORI GIUOCO.

Corriere dello Sport
È SEMPRE IMPORTANTE CONOSCERE A FONDO LA REGOLA DEL FUORI GIUOCO
POSIZIONI DI FUORI GIUOCO PUNIBILE
IL CALCIATORE DOPO AVER BATTUTO IL CALCIO D'ANGOLO RICEVE IL PALLONE DAL COMPAGNO E VIENE A TROVARSI IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUNIBILE PERCHÉ È DAVANTI ALLA LINEA DEL PALLONE E PIÙ VICINO DI DUE AVVERSARI ALLA LORO LINEA DI PORTA.
FIG. 1
B
A
B1
FIG. 2
B
A
B1
IL CALCIATORE B SI TROVA IN POSIZIONE REGOLARE QUANDO IL COMPAGNO B1 GIUOCA IL PALLONE (Fig. 1) SUCCESSIVAMENTE IL DIFENSORE A AVANZA VERSO L'AVVERSARIO CHE PASSA AL PROPRIO COMPAGNO NEL FRATTEMPO SCATTATO VERSO LA PORTA. DURANTE LA TRAIETTORIA IL CALCIATORE A DEVIA IL PALLONE CHE PERVIENE UGUALMENTE A B (Fig. 2). IL TOCCO DEL DIFENSORE DIVENTA IRRILEVANTE PERCHÉ AL MOMENTO DEL PASSAGGIO L'ATTACCANTE B SI TROVAVA GIÀ IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUNIBILE.

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUNIBILE

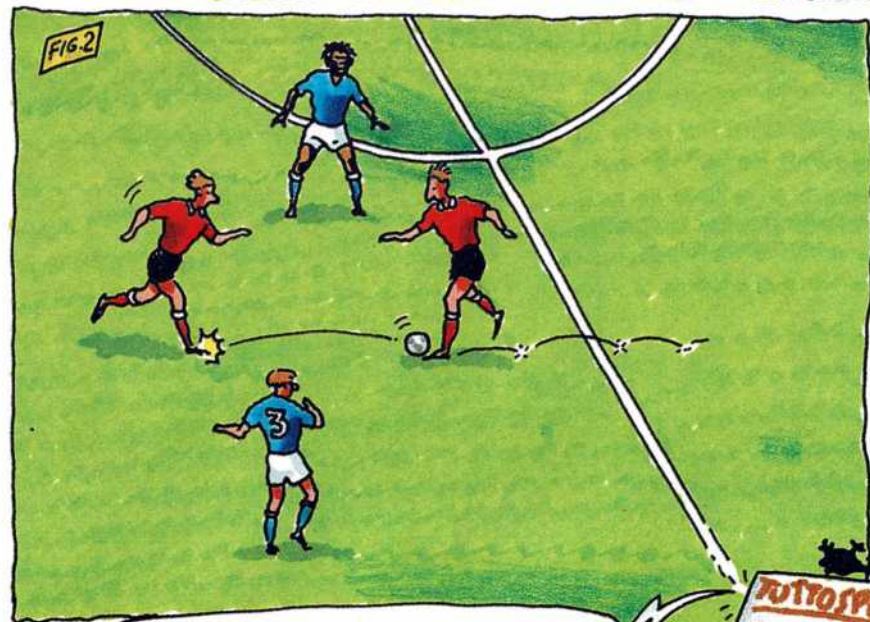
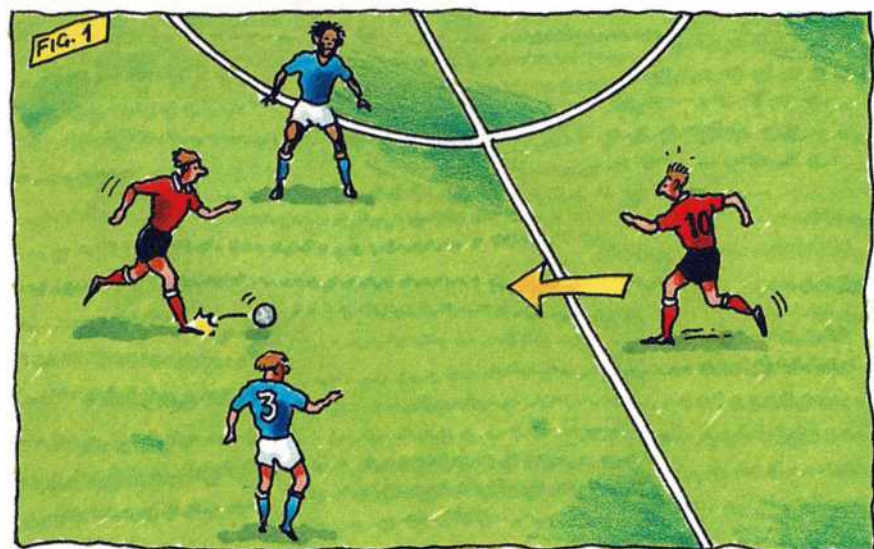
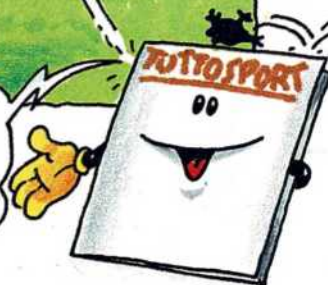
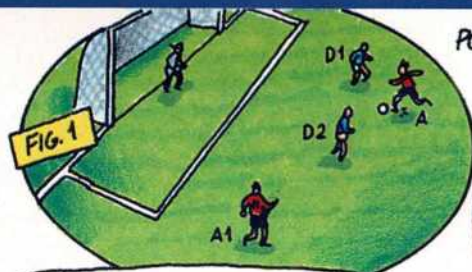
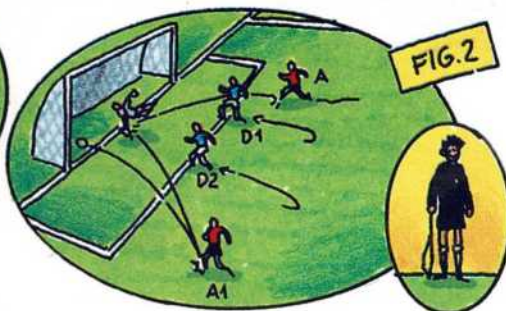
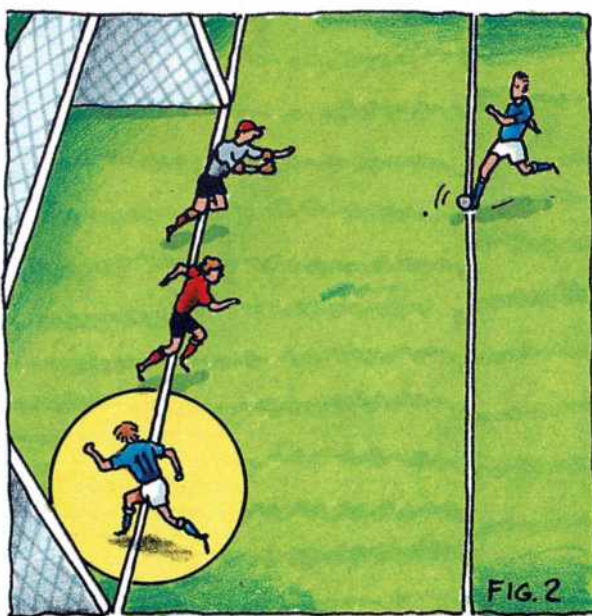



FIG. 2

IL CALCIATORE N. 10 TROVANDOSI IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO (FIG. 1) RIENTRA NELLA PROPRIA META' DEL TERRENO DI GIUOCO PER RACCOGLIERE IL PALLONE (FIG. 2) CALCIATO DA UN PROPRIO COMPAGNO

TUTTOSPORT

GUERIN SPORTIVO
ECCO ALCUNE POSIZIONI REGOLARI CIOE' DI NON FUORI GIUOCO!
A
BIRRA PERONI
2
L'ATTACCANTE Ⓐ, ACCORGENDOSI DI ESSERE IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO, SI DISINTERESSA DELL'AZIONE RIMANENDO FERMO, SENZA DISTURBARE GLI AVVERSARI O INTERFERIRE NEL GIUOCO. IL SUO COMPORTAMENTO E' CORRETTO E QUINDI NON PUNIBILE.
CALCIO D'ANGOLO
RIMESSA LATERALE
4

POSIZIONE DI FUORI GIUOCO NON PUNIBILE
FIG. 1
D1
A
D2
A1
FIG. 2
A
D1
D2
A1
L'ATTACCANTE A AVANZA, CON IL PALLONE-AL PIEDE, VERSO LA PORTA AVVERSARIA (Fig. 1); NEL MOMENTO IN CUI CALCIA A RETE (Fig. 2) I DIFENDENTI D1 E D2, INDIETREGGIANDO, HANNO RESO REGOLARE LA POSIZIONE DELL'ATTACCANTE A1 CHE, SULLA RESPINTA DEL PORTIERE, SEGNA LA RETE.
La Gazzetta dello Sport
QUANDO LO SPAZIO ME LO CONSENTE VOGLIO PARLARVI DI TECNICA E TATTICA ... E ORA VOGLIO PARLARVI DEL PASSAGGIO...
NE ESISTONO DI VARIO TIPO?
... IN PROFONDITÀ SE IL PALLONE SI MUOVE LUNGO L'ASSE MAGGIORE DEL CAMPO CIOÈ IN LUNGHEZZA...
... TRASVERSALE SE SI SPOSTA PARALLELAMENTE ALL'ASSE MINORE! SI PUÒ CHIAMARE ANCHE "CROSS"
... DIAGONALE SE OBLIQUO A TALI ASSI, INCROCIATO È SEMPRE UN "CROSS" PERÒ OBLIQUO DALLA SINISTRA ALLA DESTRA O VICEVERSA.
... EFFETTUO UN PASSAGGIO IN SENSO CONTRARIO ALLA LORO DIREZIONE DI CORSA E LI PRENDO IN CONTROPIEDE
OH NO!... NON DOVEVO PASSARE LA PALLA NELLA STESSA ZONA DA DOVE L'AVEVO RICEVUTA! È SEMPRE MEGLIO CAMBIARE ZONA PER DISORIENTARE LA DIFESA "NEMICA"
ECCO QUA! M'HANNO MESSO IN MEZZO AD UN PERFETTO "TRIANGOLO" IL 9 HA PASSATO PROPRIO SUI PIEDI DEL SUO COMPAGNO, CHE GLI HA RESTITUITO SUBITO LA PALLA, È L'ESEMPIO CLASSICO DEL "PASSAGGIO CORTO".

La Gazzetta dello Sport
IL CALCIATORE N. 11 NON E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO. PERCHE' NON E' PIÚ VICINO DEGLI ULTIMI DUE AVVERSARI ALLA LORO LINEA DI PORTA. (FIG. 1)

11
FIG. 1

11
FIG. 2

IL GIOCATORE N. 11 NON E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PUR TROVANDOSI SULLA LINEA DI PORTA, PERCHE' IN LINEA CON GLI ULTIMI DUE AVVERSARI (FIG. 2)

Corriere dello Sport

POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO E CONDOTTA SCORRETTA DI UN DIFENSORE
TUTTOSPORT
RETE VALIDA:
IL DIFENSORE N. 3, OLTREPASSANDO LA LINEA DI PORTA, TENTA DI PORRE IN FUORI GIUOCO L'AVVERSARIO N. 9. TALE COMPORTAMENTO E' CONSIDERATO CONDOTTA SCORRETTA E, PERTANTO, L'AZIONE DEL DIFENSORE E' IRREGOLARE E L'ARBITRO AL TERMINE DELL'AZIONE DOVRA' AMMONIRLO.

ECCO ALCUNE SITUAZIONI DOVE NON C'È IL FUORIGIUOCO ...
La Gazzetta dello Sport
TUTTOSPORT
Corriere dello Sport
A
IL CALCIATORE A PUR ESSENDO PIÙ AVANTI DEL PALLONE RISPETTO ALLA LINEA DI PORTA AVVERSARIA, NON E' IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO PERCHE' SI TROVA NELLA PROPRIA META' DEL TERRENO DI GIUOCO, NEL MOMENTO IN CUI IL PALLONE GLI VIENE PASSATO DA UN SUO COMPAGNO.
IL CALCIATORE N. 11, PUR ESSENDO PIÙ AVANTI DEL PALLONE RISPETTO ALLA LINEA DI PORTA AVVERSARIA, NON E' IN POSIZIONE DI FUORIGIUOCO PERCHE' NON E' PIÙ VICINO DEGLI ULTIMI DUE AVVERSARI ALLA LORO LINEA DI PORTA, NEL MOMENTO IN CUI IL PALLONE GLI VIENE PASSATO DA UN SUO COMPAGNO.
PIEDI E TRONCO DI ENTRAMBI I CALCIATORI IN LINEA

COMPORTAMENTO REGOLARE DI UN ATTACCANTE IN FUORI GIUOCO
RETE VALIDA: L'ATTACCANTE, ACCORGENDOSI DI ESSERE IN POSIZIONE DI FUORI GIUOCO, ENTRA NELLA PORTA AVVERSARIA PER SOTTRARSI DALLA SUA POSIZIONE IRREGOLARE PRIMA CHE IL SUO COMPAGNO GIOCHI IL PALLONE SEGNANDO UNA RETE. TALE COMPORTAMENTO E' REGOLARE E LA RETE SARA' CONVALIDATA!
Corriere dello Sport
GUERIN SPORTIVO
TUTTOSPORT
La Gazzetta dello Sport
BIRRA PERONI
BIRRA PERONI
BIRRA PERONI

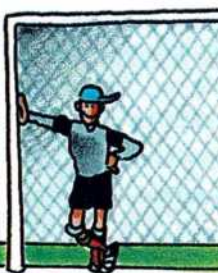



FIG. 1
POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO
IL CALCIATORE ATTACCANTE A1 (FIG. 1) SI PORTA DIETRO LA LINEA DEL PALLONE (FIG. 2) PRIMA CHE LO STESSO VENGA GIOCATO DAL COMPAGNO N. 11 PERTANTO QUANDO QUESTI GLI PASSA IL PALLONE, A2 SI TROVA IN POSIZIONE REGOLARE.
A1
FIG. 2
A2
A1
A
ECCO UN ALTRO ESEMPIO DI POSIZIONE REGOLARE
POSIZIONE DI NON FUORI GIUOCO
QUANDO IL N. 11 GIUOCA IL PALLONE, IL N. 9 E' IN POSIZIONE REGOLARE (POS. A) E SCATTA PER RAGGIUNGERE IL PALLONE (POS. A1)
Corriere dello Sp

REGOLA 12

Un calciatore che commette intenzionalmente uno dei seguenti nove falli:

a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;

b) fa uno sgambetto ad un avversario, cioè lo fa cadere o tenta di farlo cadere, sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui;

c) salta su un avversario;

d) carica un avversario in modo violento o pericoloso;

e) carica da tergo un avversario, salvo che questi faccia ostruzione;

f) colpisce o tenta di colpire un avversario, oppure sputa contro di lui;

g) trattiene un avversario;

h) spinge un avversario;

i) giuoca con la mano il pallone, cioè porta, colpisce o lancia il pallone con la mano o con il braccio (questa norma non si applica al portiere che si trova all'interno della propria area di rigore);

deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo, a meno che quest'ultimo non sia stato commesso all'interno dell'area di porta avversaria nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della sua area di rigore, uno dei suddetti nove falli, deve essere punito con un calcio di rigore.

Un calcio di rigore può essere concesso indipendentemente dalla posizione del pallone, se questo è in giuoco, nel momento in cui viene commesso uno dei detti falli all'interno dell'area di rigore.

Un calciatore che commette uno dei seguenti cinque falli:

1) giuoca in modo considerato pericoloso dall'arbitro, per esempio, tenta di calciare il pallone mentre questo è in possesso del portiere;

2) carica lealmente, cioè di spalla, quando il pallone non è a distanza di giuoco dai calciatori interessati e questi non siano effettivamente in procinto di giuocarlo;

3) fa intenzionalmente ostruzione cioè, non giuocando il pallone, si interpone tra lo stesso e l'avversario costituendo per questi un ostacolo;

4) carica il portiere, salvo quando questi:

a) tiene il pallone tra le mani;

b) fa ostruzione contro un avversario;

c) si trova fuori della propria area di porta;

5) se, giuocando da portiere all'interno della propria area di rigore:

a) fa, dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani, più di quattro passi in qualsiasi direzione, tenendo, facendo rimbalzare oppure gettando in aria il pallone stesso e riprendendolo senza rilanciarlo in giuoco, o

b) avendolo rilanciato in giuoco prima, durante o dopo i quattro passi, lo tocca di nuovo con le mani, prima che il pallone stesso venga toccato o giuocato da un altro calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore oppure da un calciatore della stessa squadra fuori dell'area di rigore, fatta salva la deroga di cui alla successiva lettera *c*), oppure

c) tocca il pallone con le mani dopo che questo gli è stato passato deliberatamente da un calciatore della stessa squadra, oppure

d) compie manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di ritardare il giuoco, perdendo così del tempo per dare uno sleale vantaggio alla propria squadra:

deve essere punito con un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Un calciatore sarà ammonito, mostrandogli il cartellino giallo se:

j) entra o rientra nel terreno di giuoco per unirsi o riunirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara o si allontana dal terreno di giuoco nel corso dell'incontro (salvo il caso di infortunio) senza avere, in ogni caso, ricevuto un gesto di assenso da parte dell'arbitro.
Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione, dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.
Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità;

k) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;

l) manifesta con parole o con gesti per dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;

m) si rende colpevole di condotta scorretta.

Per ognuna di queste tre ultime infrazioni, se il giuoco è stato interrotto, oltre all'ammonizione dovrà essere accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13, salvo che non sia stata commessa una infrazione più grave alle Regole del Giuoco.

Un calciatore sarà espulso dal terreno di giuoco, mostrandogli il cartellino rosso, se, a giudizio dell'arbitro:

n) si rende colpevole di condotta violenta;

o) si rende colpevole di brutalità o di condotta gravemente sleale;

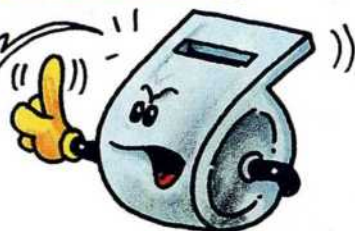
p) tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente scorretto;

q) si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Se il giuoco è stato interrotto a causa della espulsione di un calciatore per una di queste due ultime infrazioni, senza che siano state trasgredite altre norme della presente Regola, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, concesso a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE
DARE UN CALCIO AD UN AVVERSARIO
TAC
SWIII
TENTARE DI DARE UN CALCIO AD UN AVVERSARIO
STOCK
COLPIRE (O TENTARE DI COLPIRE) UN AVVERSARIO CON UN PUGNO
UFF
COLPIRE (O TENTARE DI COLPIRE) UN AVVERSARIO CON UNA GOMITATA
SCIAF
COLPIRE (O TENTARE DI COLPIRE) UN AVVERSARIO CON UNO SCHIAFFO
SPTUU
SPUTARE CONTRO UN AVVERSARIO
ECCO ALCUNE SCENE CHE NON VORREMO MAI VEDERE!
TUTTOSPORT
Corriere dello Sport
STADIO
La Gazzetta dello Sport

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

RICORDATI SEMPRE DI **NON** COMPORTARTI COSÌ!

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

CARICARE UN AVVERSARIO IN MODO VIOLENTO O PERICOLOSO (DA TERGO)

CARICARE UN AVVERSARIO IN MODO VIOLENTO O PERICOLOSO (DAVANTI)

TRATTENERE UN AVVERSARIO CON LE MANI

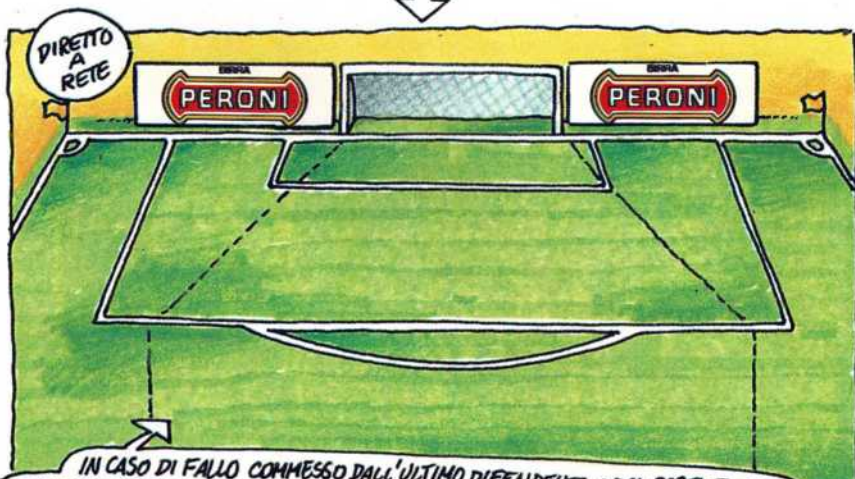
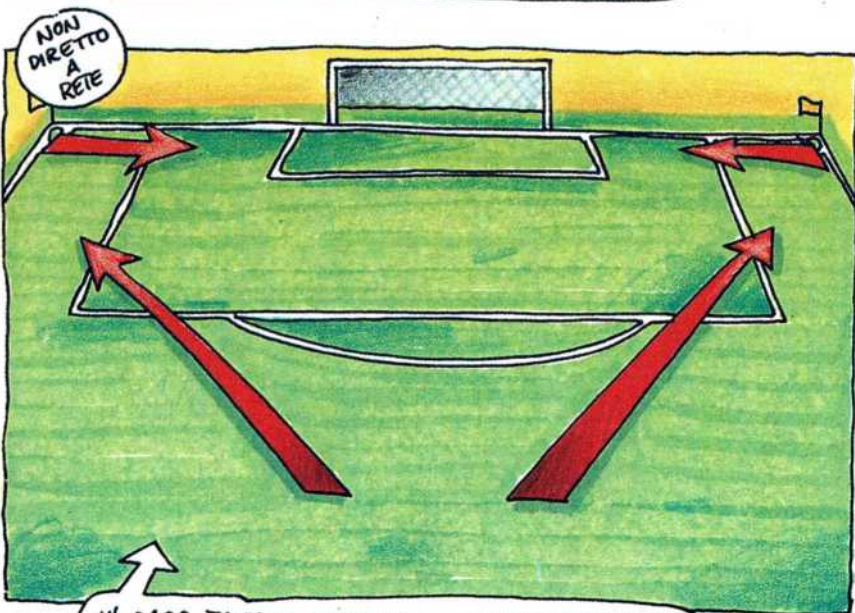
TRATTENERE UN AVVERSARIO PER IMPEDIRGLI DI GIUOCARE IL PALLONE

TRATTENERE UN AVVERSARIO CON LE BRACCIA (O CON IL CORPO)

ALLARGARE LE BRACCIA PER TRATTENERE UN AVVERSARIO

BIRRA
PERONI
Siamo gli unici
a dare la Birra al Milan.
FORNITORE UFFICIALE
MILAN
Birra Peroni Fornitore Ufficiale Milan A.C.

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE
SPINGERE CON LA MANO UN AVVERSARIO
TUTTOSPORT
SALTARE SU UN AVVERSARIO APPOGGIANDOSI SULLE SPALLE
Corriere dello Sport
SPINGERE UN AVVERSARIO IN ELEVAZIONE
La Gazzetta dello Sport

FALLO COMMESSO NEI CONFRONTI DI UN ATTACCANTE DIRETTO A RETE (RAPPRESENTAZIONE GRAFICA)

IN CASO DI FALLO COMMESSO DALL'ULTIMO DIFENDENTE O DAL PORTIERE CON LA VOLONTA' DI IMPEDIRE AL CALCIATORE DIRETTO A RETE LA REALIZZAZIONE DI UNA RETE O LA EVIDENTE OPPORTUNITA' DI REALIZZARLA: PROVVEDIMENTO TECNICO: CALCIO DI PUNIZIONE O DI RIGORE; PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE: ESPULSIONE.

IN CASO DI FALLO COMMESSO DALL'ULTIMO DIFENDENTE O DAL PORTIERE SU UN AVVERSARIO NON DIRETTO A RETE: PROVVEDIMENTO TECNICO: CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE: PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE; AMMONIZIONE

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE
DIREZIONE LATERALE AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE CALCIATORE ATTACCANTE NON DIRETTO A RETE SUBISCE UN FALLO DAL CALCIATORE DIFENDENTE
DIREZIONE LATERALE AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE CALCIATORE ATTACCANTE NON DIRETTO A RETE VIENE TRATTENUTO PER LA GAMBA DAL PORTIERE IN AREA DI RIGORE
DIREZIONE CENTRALE CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO A RETE SUBISCE UN FALLO DEL CALCIATORE DIFENDENTE
DIREZIONE CENTRALE CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE: ESPULSIONE. CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO VERSO LA PORTA AVVERSARIA VIENE TRATTENUTO PER LA GAMBA DAL PORTIERE IN AREA DI RIGORE. L'ARBITRO SANZIONERÀ IL CALCIO DI RIGORE CON L'ESPULSIONE DEL PORTIERE, PERCHÈ QUEST'ULTIMO SI DISINTERESSA COMPLETAMENTE DEL PALLONE

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE. CALCIATORE DIFENDENTE TRATTIENE UN'AVVERSARIO DIRETTO A RETE, IMPEDENDO LA SEGNATURA DI UNA RETE.

CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE. CALCIATORE DIFENDENTE BLOCCA UN'AVVERSARIO DIRETTO A RETE IMPEDENDO LA EVIDENTE SEGNATURA DI UNA RETE.

AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE
CALCIATORE DIFENDENTE BLOCCA L'AZIONE DELL'AVVERSARIO DIRETTO A RETE, MA CON UN COMPAGNO, OLTRE AL PORTIERE, IN GRADO DI INTERVENIRE SULL'AZIONE DI GIUOCO.

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

CONDOTTA GRAVEMENTE SCORRETTA = ESPULSIONE. CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO A RETE VIENE TRATTENUTO DAL PORTIERE IN AREA DI RIGORE. L'ARBITRO SANZIONERÀ IL CALCIO DI RIGORE E L'ESPULSIONE.

CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE. IL CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO A RETE VIENE TRATTENUTO PER IL CORPO (Fig. A) O PER LA GAMBA (Fig. A1) DAL PORTIERE. L'ARBITRO SANZIONERÀ IL PROVVEDIMENTO TECNICO (CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE) E QUELLO DISCIPLINARE (ESPULSIONE) PER AVERE IL PORTIERE STESSO IMPEDITO UNA EVIDENTE POSSIBILITÀ DI SEGNARE UNA RETE ESSENDOCI UN SOLO ULTIMO DIFENSORE DIETRO DI LUI

AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE. IL CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO A RETE VIENE TRATTENUTO PER IL CORPO (B) O PER LA GAMBA (B1) DAL PORTIERE. L'ARBITRO SANZIONERÀ IL PROVVEDIMENTO TECNICO (CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE) E QUELLO DISCIPLINARE (AMMONIZIONE) POICHÉ NELLE SUDDETTE AZIONI DI GIUOCO VI SONO 2 DIFENSORI DIETRO DI LUI IN GRADO DI INTERVENIRE.

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

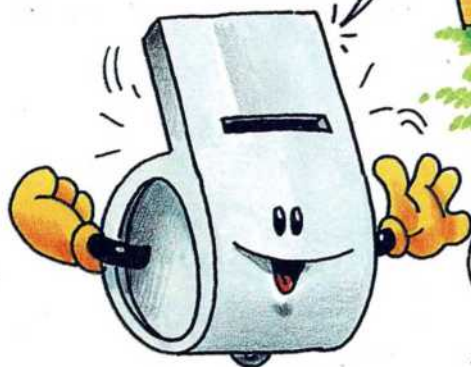
FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

1 2

AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE (1)
CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE (2)
IL PORTIERE ESCE DALL'AREA DI RIGORE PER TOGLIERE CON LE MANI IL PALLONE AD UN AVVERSARIO DIRETTO A RETE

CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE = ESPULSIONE
IL PORTIERE USCITO DALL'AREA DI RIGORE O ALTRO DIFENDENTE COLPISCONO IL PALLONE CON LE MANI SU AZIONE DEL CALCIATORE AVVERSARIO DIRETTO A RETE, IMPEDENDO UNA EVIDENTE SEGNATURA.

CALCIATORE ATTACCANTE DIRETTO VERSO LA PORTA AVVERSARIA SUBISCE IN AREA DI RIGORE UN FALLO DAL PORTIERE USCITOGLI INCONTRO. L'ARBITRO SANZIONERA' SOLAMENTE IL CALCIO DI RIGORE.

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE
ECCO LA DIFFERENZA NELLO STESSO FALLO DI MANO!
FALLO DI MANO VOLONTARIO PUNIBILE SOLO TECNICAMENTE, POICHE' NON IMPEDISCE LO SVILUPPO DI UNA IMPORTANTE AZIONE DI GIUOCO.
AZIONE SCORRETTA = AMMONIZIONE. FALLO DI MANO INTENZIONALE DEL CALCIATORE DIFENDENTE CHE IMPEDISCE LO SVILUPPO DI IMPORTANTE AZIONE DI GIUOCO

ECCO ALCUNI FALLI DI MANO NON PUNIBILI TECNICAMENTE!
RETE VALIDA E AMMONIZIONE. CALCIATORE DIFENDENTE, SULLA LINEA DI PORTA, TENTA DI FERMARE CON LE MANI IL PALLONE CHE, PUR TOCCATO, ENTRA IN RETE
CALCIATORE CHE SI PROTEGGE IL VISO
CALCIATORE SI PROTEGGE ISTINTIVAMENTE IL BASSO VENTRE
A PROPOSITO DI FALLI ... IN FUTURO SARÀ PUNITO L'INTERVENTO IN SCIVOLATA DA DIETRO ANCHE SENZA FALLO. DOVREBBE ENTRARE IN VIGORE DAL '95...
La Gazzetta dello Sport
... GIÀ PER I MONDIALI USA '94 LA FIFA CHIEDERÀ AGLI ARBITRI DI ESPELLERE I GIOCATORI CHE COMMETTERANNO QUESTO TIPO DI INTERVENTO SCORRETTO!

FALLI PUNIBILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

ENTRARE A GAMBA TESA SU UN AVVERSARIO PER GIOCARE IL PALLONE CREANDO PERICOLO SIA DAVANTI (FIG. A) SIA DA DIETRO (FIG. B)

ENTRARE A PIEDI UNITI SU UN AVVERSARIO IN POSSESSO DEL PALLONE

SOLLEVARE LA GAMBA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA DELL'AVVERSARIO

ABBASSARE LA TESTA PER COLPIRE IL PALLONE GIUOCATO CON I PIEDI DA UN AVVERSARIO (GIUOCO PERICOLOSO PASSIVO)

CARICA DI SPALLA IRREGOLARE PERCHE' EFFETTUATA CON IL PALLONE NON A DISTANZA DI GIUOCO

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO
CONDOTTA GRAVEMENTE SCORRETTA = ESPULSIONE. LANCIO DI OGGETTI VERSO UN ALTRO CALCIATORE
CONDOTTA GRAVEMENTE SCORRETTA = ESPULSIONE. LINGUAGGIO OFFENSIVO E MINACCIOSO NEI CONFRONTI DI UN ALTRO CALCIATORE
A
B
C
CONDOTTA GRAVEMENTE SCORRETTA = ESPULSIONE GESTI MANIFESTAMENTE OFFENSIVI VERSO L'ARBITRO (FIG. A-B-C)
IL CALCIATORE DEVE SEMPRE RICORDARSI CHE È UN ESEMPIO PER I PIÙ GIOVANI ...
E COMPORTARSI DI CONSEGUENZA !
Corriere dello Sport

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

LASCIA!

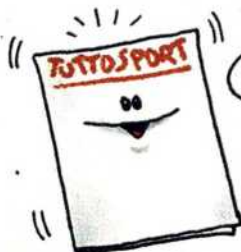
CONDOTTA SCORRETTA = AMMONIZIONE
TENTARE DI INGANNARE UN AVVERSARIO CHIAMANDO IL PALLONE

CONDOTTA SCORRETTA = AMMONIZIONE
SIMULARE DI AVER SUBITO UN FALLO PER TRARRE IN INGANNO L'ARBITRO.

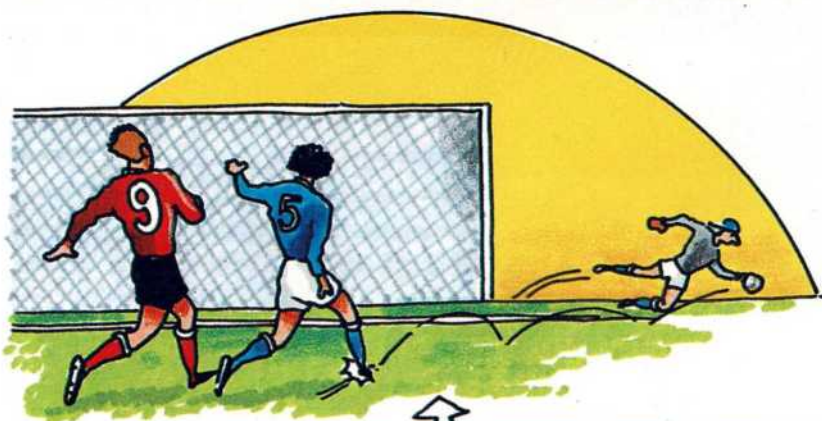
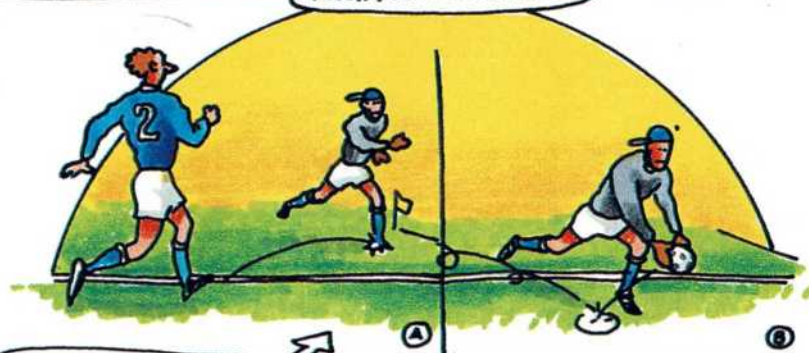
CONDOTTA SCORRETTA = AMMONIZIONE
FARE GESTI DI PROTESTA VERSO L'ARBITRO

CONDOTTA SCORRETTA = AMMONIZIONE
TRATTENERE INTENZIONALMENTE IL PALLONE TRA LE GAMBE

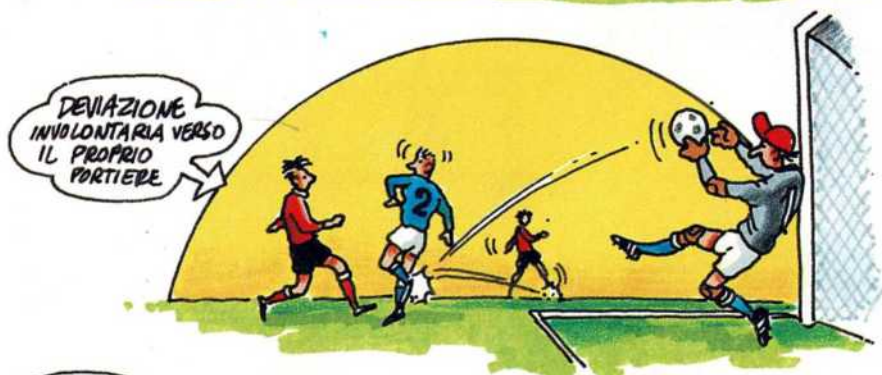
FARE INTENZIONALMENTE OSTRUZIONE NEI CONFRONTI DI UN AVVERSARIO CHE CORRE VERSO IL PALLONE NON A DISTANZA DI GIUOCO

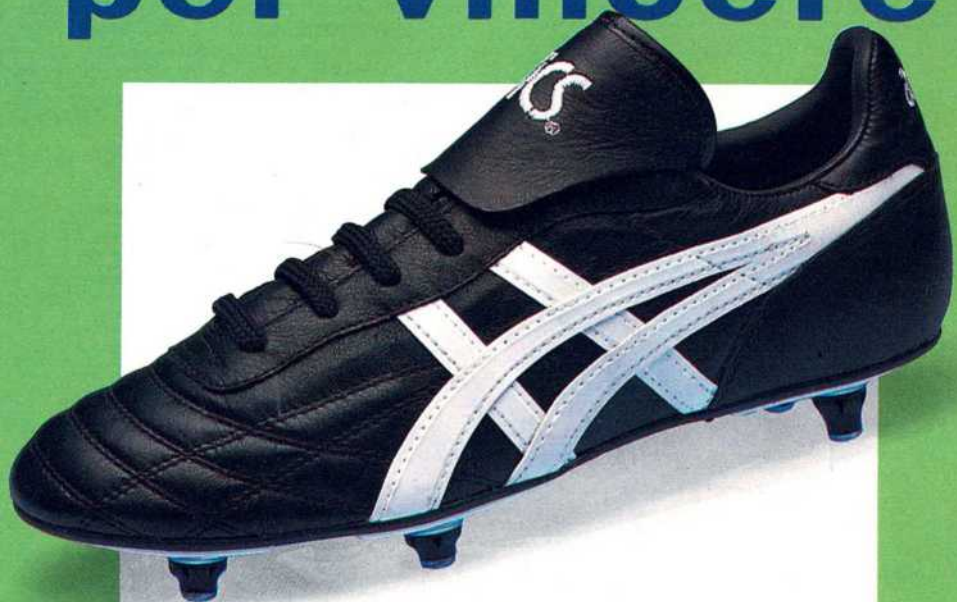
TUTTOSPORT

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO!
SPAZIO TECNICO
IL PORTIERE IN POSSESSO DEL PALLONE LO PASSA AD UN COMPAGNO CHE GLIELO RENDE CON UN PASSAGGIO DI PIEDE
IL CALCIATORE DIFENDENTE CONTROLLA IL PALLONE E LO PASSA IN DIREZIONE DEL PORTIERE CON UN PASSAGGIO DI PIEDE
COME VI AVEVO PROMESSO...
È VALIDA UNA RETE SE, SU CALCIO DI RINVIO, IL PALLONE USCITO DALL'AREA DI RIGORE ENTRA IN UNA PORTA DIRETTAMENTE OPPURE DOPO AVER TOCCATO L'ARBITRO?
REGOLAMENTO
NO! ASSOLUTAMENTE! LA REGOLA DICE CHIARAMENTE CHE SU CALCIO DI RINVIO NON PUÒ ESSERE SEGNATA DIRETTAMENTE UNA RETE, PERCUI, SE SI VERIFICA IL CASO, IL GIUOCO DEVE ESSERE RIPRESO CON UN CALCIO D'ANGOLO SE IL PALLONE È ENTRATO NELLA PORTA DELLA SQUADRA CHE HA BATTUTO IL CALCIO DI RINVIO; CON UN CALCIO DI RINVIO, INVECE, SE È ENTRATO NELLA PORTA AVVERSARIA!

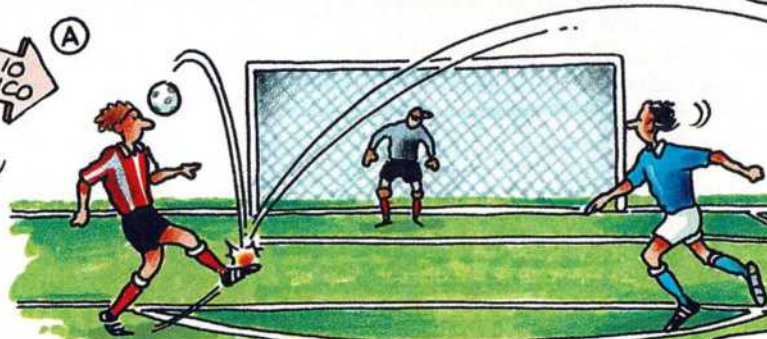
FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO
PASSAGGIO DI TACCO VOLONTARIO AL PORTIERE
IN QUESTI CASI SI DEVE FISCHIARE LA PUNIZIONE A DUE!
GUERIN SPORTIVO
GIUSTO!
IL PORTIERE PASSA IL PALLONE AD UN COMPAGNO (N.6) IL QUALE ALZA PER COLPIRLO DI TESTA PER RIMANDARLO AL PORTIERE STESSO. OLTRE AL PROVVEDIMENTO TECNICO, CALCIO DI PUNIZIONE (BATTUTO DAL PUNTO IN CUI E' STATA COMMESSA L'INFRAZIONE) IL N.6 DEVE ESSERE AMMONITO PER CONDOTTA SCORRETTA

FALLI PUNIBILI CON CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

IL CALCIATORE DIFENDENTE INTENZIONALMENTE CALCIA IL PALLONE IN DIREZIONE DELLA LINEA DI PORTA, PER FAR SI CHE IL PORTIERE SPOSTANDOSI DALLA PORTA LO POSSA FAR SUO

IL PORTIERE RICEVE UN PASSAGGIO VOLONTARIO DEL COMPAGNO FUORI AREA DI RIGORE (FIG. A) GIOCA IL PALLONE CON I PIEDI E GIUNTO IN AREA DI RIGORE LO PRENDE CON LE MANI (FIG. B)

IL PORTIERE IN POSSESSO DEL PALLONE, DOPO UNA PARATA LO TOCCA DI PIEDE E LO RIPRENDE CON LE MANI IN AREA DI RIGORE.

IN QUESTI CASI IL PORTIERE GIUOCA SECONDO LE REGOLE!
PAGINE GIALLE
PARATA
SOLO QUATTRO PASSI PER LA RIMESSA IN GIUOCO
IL PORTIERE PARA IL PALLONE DI PETTO E LO RIPRENDE CON LE MANI PER RILANCIARLO IN GIUOCO
IL PORTIERE PUO EFFETTUARE UNA DIFFICILE PARATA IN DUE TEMPI E RILANCIARE IL PALLONE IN GIUOCO
6
IL CALCIATORE DIFENDENTE INTERVENENDO DI TESTA SU UN CROSS. INTERCETTA IL PALLONE PASSANDOLO AL PORTIERE CHE LO PUÒ PRENDERE (TOCCARE) CON LE MANI.
TUTTO MOLTO CHIARO ANCHE IL RETROPASSAGGIO DI TESTA!
La Gazzetta dello Sport
Corriere dello Sport
TUTTOSPORT

ESEMPI DI GIUOCO REGOLARE DEL PORTIERE
PASSAGGIO AL PORTIERE SU RIMESSA LATERALE
DEVIAZIONE INVOLONTARIA VERSO IL PROPRIO PORTIERE
DEVIAZIONE INVOLONTARIA VERSO IL PROPRIO PORTIERE A SEGUITO DI UN INTERVENTO MALDESTRO
SPAZIO TECNICO
COMUNQUE PER ESSERE UN BUON GIOCATORE DEVI POSSEDERE Ⓐ CONTROLLO DI PALLA Ⓑ ABILITA' NEL GIOCARE DI PRIMA...
... Ⓒ RESISTENZA FISICA PERCHE' TIENE UNITA LA DIFESA ALL'ATTACCO CORRENDO SENZA SOSTA PER TUTTO IL CAMPO!...
TANTO DI... CAPPELLO AL MIO SPAZIO TECNICO!

...D SAPER "GIOCARE" SENZA PALLA! CIOE' "SMARCARSI"! ED E' IMPORTANTE PERCHE' VUOL DIRE CHE TI SEI STACCATO DAL TUO AVVERSARIO E IL TUO COMPAGNO CHE HA LA PALLA PUO' PASSARTELA PIÚ FACILMENTE...
...SE TI "SMARCHI" DAI, COME TI HO DETTO, AL TUO COMPAGNO LA POSSIBILITÀ DI PASSARTI LA PALLA, RIESCI A CREARE SPAZI LIBERI DOVE PUO' INSERIRSI UN ALTRO TUO COMPAGNO, CONCORRI IN MANIERA EFFICACE A CREARE UN VALIDO GIUOCO DI SQUADRA
NULLA DA AGGIUNGERE!
GIUOCA MEGLIO CHI NON HA LA PALLA SE E' CAPACE DI SMARCARSI!
IMPORTANTE!
...FINE DEL MIO SPAZIO TECNICO!
DEVIAZIONE INVOLONTARIA VERSO IL PROPRIO PORTIERE A SEGUITO DI UN CONTRASTO CON L'AVVERSARIO IN AZIONE DI GIUOCO
IL CALCIATORE DIFENDENTE INTERVENENDO IN AZIONE DI GIUOCO, PASSA IL PALLONE AL PROPRIO PORTIERE CON IL PETTO
A
B
C
D
IL PORTIERE RICEVE IL PALLONE SUL PASSAGGIO DI UN COMPAGNO E LO GIUOCA: DI PIEDE A, DI TESTA B, DI PETTO C, DI GINOCCHIO D, PER RILANCIARLO IN GIUOCO.

asics
per vincere
Asics: la scarpa dei professionisti. Grazie all'avanzata tecnologia ed alla qualità dei materiali, ti assicura sempre ottimo controllo di palla e grande comfort. Inoltre le esclusive suole Asics ti consentono la scelta più adatta al tipo di terreno. Entra anche tu in campo con Asics, la scelta dei Campioni ... per vincere.

IO INTANTO CONTINUO IL MIO SPAZIO...
...DOVETE SAPERE CHE ESISTONO DIVERSI TIPI DI "MARCAMENTO": DIRETTO, A UOMO, STRETTO ...
A
SPAZIO TECNICO
... OPPURE QUELLO A ZONA, DETTO ANCHE AZIONE DI COPERTURA, O DI CONTROLLO
ESEMPI DI GIUOCO REGOLARE DEL PORTIERE
A1
IL CALCIATORE DIFENDENTE PALLEGGIA PER PORTARSI IL PALLONE DAL PIEDE ALLA TESTA (A), PER INDIRIZZARLO VERSO IL PORTIERE, L'ATTACCANTE S'INSERISCE NELL'AZIONE E IMPOSSESSANDOSI DEL PALLONE (A1) LO CALCIA IN PORTA REALIZZANDO UNA RETE (RETE VALIDA E AMMONIZIONE DEL CALCIATORE DIFENDENTE)
CARICA REGOLARE: SPALLA CONTRO SPALLA CON PALLONE A DISTANZA DI GIUOCO

I calci di punizione sono distinti in:

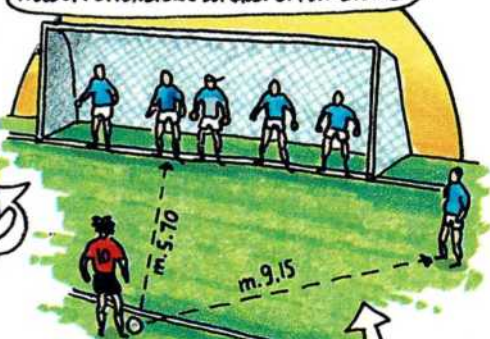
— «Diretti» (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);

— «Indiretti» (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone , prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giuocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,15 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa. Il pallone sarà considerato in giuoco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza e che sia uscito dall'area di rigore.
Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in giuoco. Se il pallone non è stato calciato direttamente in giuoco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.
Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, *salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa.* Il pallone sarà considerato in giuoco dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola.
Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore.
Salvo che non esistano altre precisazioni nelle regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

1) ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta;
2) ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto la punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia sta commessa da un calciatore all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione di colui che, debitamente identificato, batte il calcio di rigore e del portiere avversario, devono stare entro il terreno di giuoco ma fuori dell'area di rigore e ad una distanza di almeno 9,15 dal punto del calcio di rigore. Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa e senza muovere i piedi fino a quando il pallone non viene calciato. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giuocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.
Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la barra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia sta commessa alcuna infrazione.

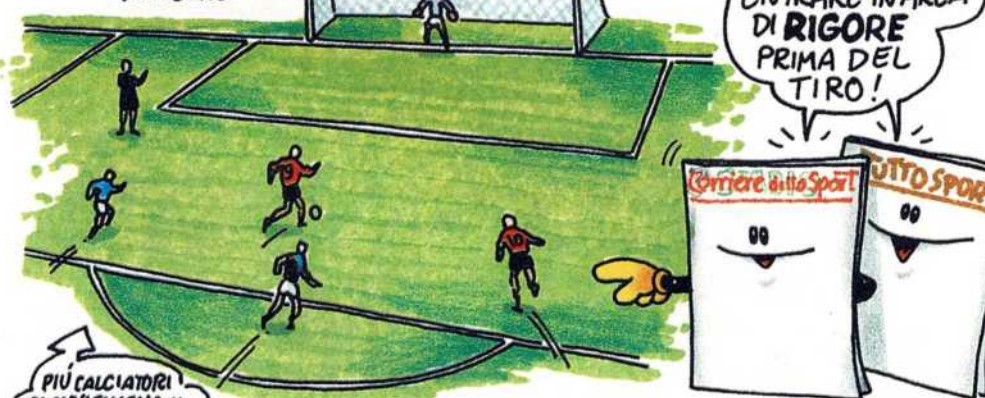
Punizione

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

a) *da un calciatore della squadra difendente*: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;

b) *da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone*: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;

c) *dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in giuoco*: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

EFFETTUAZIONE IRREGOLARE DEL CALCIO DI RIGORE
NESSUNO DEVE ENTRARE IN AREA DI RIGORE PRIMA DEL TIRO!
Corriere dello Sport
TUTTO SPORT
PIÙ CALCIATORI SI AVVICINANO AL PALLONE PRIMA DEL TIRO
NON E' REGOLARE!
La Gazzetta dello Sport
POSIZIONE NON REGOLARE DEI DUE CALCIATORI (SONO FUORI DAL TERRENO DI GIUOCO)
PALLONE RESPINTO DA UN PALO O DALLA SBARRA TRASVERSALE CHE RIMANE IN GIUOCO (Fig. 1) NON PUÒ ESSERE RIGIUOCATO DA CHI HA EFFETTUATO IL TIRO. RETE NON VALIDA (Fig. 2) E IL GIUOCO DEVE ESSERE RIPRESO CON UN CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO CONTRO LA SQUADRA CHE HA USUFRUITO DEL CALCIO DI RIGORE.
1
2

REGOLA 15 RIMESSA

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra che in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di giuoco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giuocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Punizione

a) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente, deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

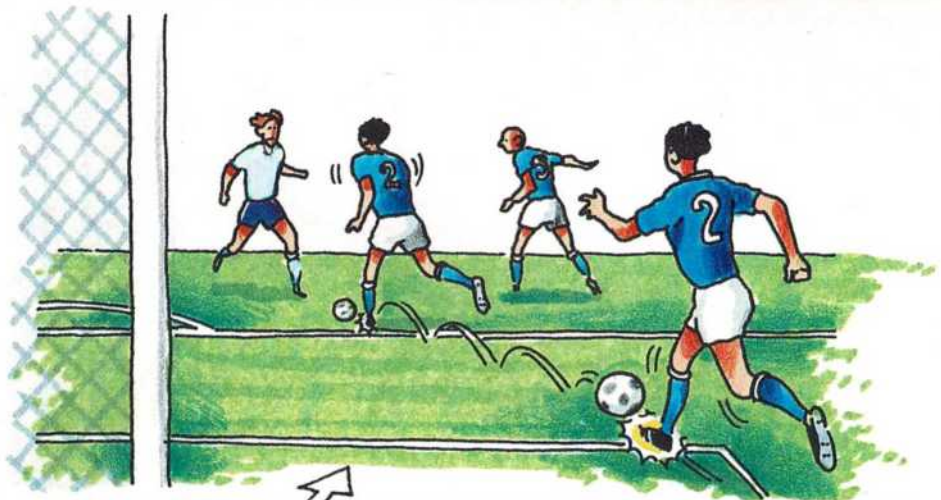
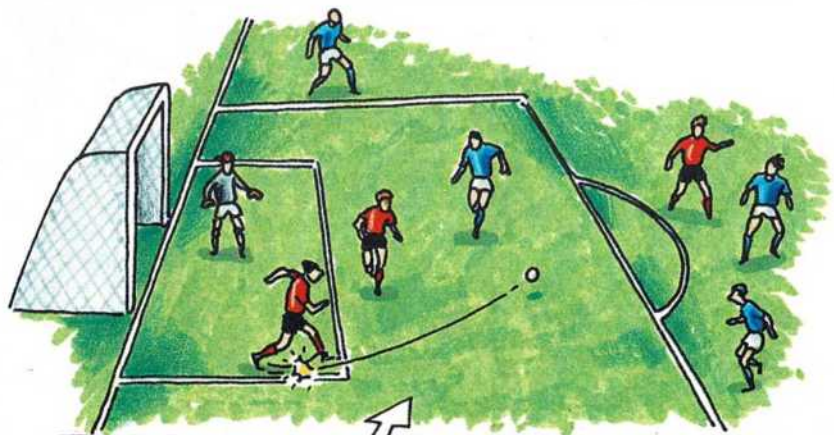
b) Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale giuoca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

EFFETTUAZIONE IRREGOLARE
ANCHE QUANDO SI USANO LE MANI CI SONO REGOLE DA RISPETTARE ALTRIMENTI... FISCHIO!
LANCIARE IL PALLONE CON UNA SOLA MANO
SOLLEVARE UN PIEDE AL MOMENTO DEL LANCIO DEL PALLONE
LASCIAR CADERE IL PALLONE ANZICHE' LANCIARLO
OLTREPASSARE CON I PIEDI IL MARGINE INTERNO DELLA LINEA LATERALE
TERRENO DI GIUOCO
TUTTE POSIZIONI NON REGOLARI DEI PIEDI
CAMPO PER DESTINAZIONE

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dell'area di porta e sarà calciato direttamente in giuoco, al di fuori dell'area di rigore, da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà giuocare una seconda volta il pallone prima che questo sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore. Il portiere, non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in giuoco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in giuoco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto.
Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio giuoca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore, ma prima che sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

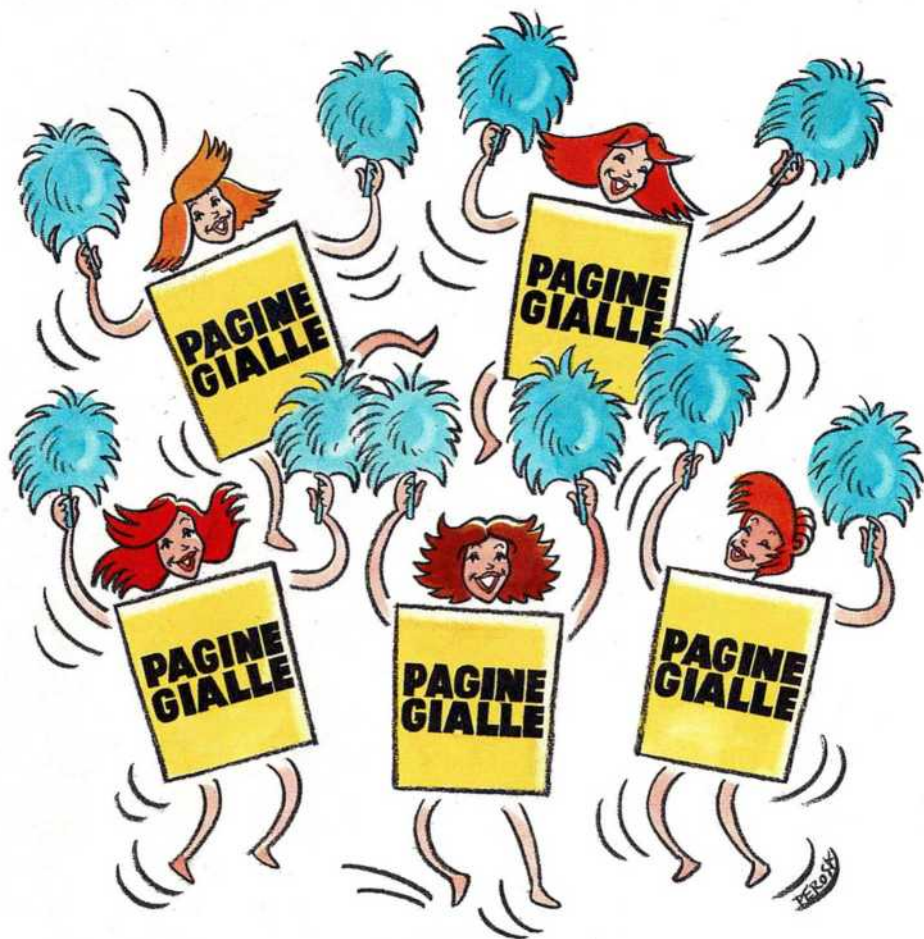
CALCIO DI RINVIO EFFETTUATO IRREGOLARMENTE

IL CALCIATORE CHE EFFETTUA IL CALCIO DI RINVIO RIGIUOCA IL PALLONE. USCITO DALL'AREA DI RIGORE PRIMA CHE SIA STATO GIUOCATO DA UN ALTRO CALCIATORE COMMETTE INFRAZIONE E IL GIUOCO DEVE ESSERE RIPRESO CON UN CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO A FAVORE DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

CALCIO DI RINVIO EFFETTUATO IRREGOLARMENTE PER LA PRESENZA DI UN CALCIATORE AVVERSARIO NELL'AREA DI RIGORE PRIMA CHE IL PALLONE SIA USCITO DALLA STESSA.

REGOLA 17
IL CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo.
Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di giuoco e verrà calciato da tale posizione.
La bandierina d'angolo non potrà essere spostata.
Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, cioè fino a quando non avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato giuocato o toccato da un altro calciatore.

Punizione

a) Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo giuoca una seconda volta il pallone prima che sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;

b) In caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

I GRUPPI E GLI STADI

REGOLAMENTO

● Per la quarta volta nella storia, dopo Spagna '82, Messico '86 e Italia 90, ci sono 24 squadre nella fase finale della coppa del Mondo dal 17 giugno al 17 luglio '94.

● Le 24 finaliste sono in 6 gruppi di 4 squadre.

● Accedono agli ottavi di finale 16 squadre. E cioè: le prime due di ogni gruppo, più le prime quattro tra le migliori terze classificate di ogni gruppo, in base ai seguenti criteri: 1) punti ottenuti; 2) a parità di punti, miglior differenza reti; 3) a parità di punti e di differenza reti, il maggior numero di gol segnati; 4) in caso di ulteriore parità, si ricorrerà al sorteggio.

● Per la prima volta la vittoria vale tre punti; dagli ottavi saranno aboliti i cartellini gialli della prima fase.

● Ottavi, quarti e semifinali sono a eliminazione diretta. Se al termine dei 90' persiste la parità, due supplementari di 15 minuti l'uno; in caso di ulteriore parità, decideranno i rigori (prima una serie di 5, poi a oltranza).

GRUPPO E
1. ITALIA
2. EIRE
3. NORVEGIA
4. MESSICO

GRUPPO F
1. BELGIO
2. MAROCCO
3. OLANDA
4. A. SAUDITA

E	**New York/New Jersey** Stadium: Giants Stadium
	Orlando Stadium: Citrus Bowl
F	**Washington, D.C.** Stadium: R.F.K. Stadium

Matches / Day

GRUPPO A	GRUPPO B	GRUPPO C	GRUPPO D
1. USA	1. BRASILE	1. GERMANIA	1. ARGENTINA
2. SVIZZERA	2. RUSSIA	2. BOLIVIA	2. GRECIA
3. COLOMBIA	3. CAMERUN	3. SPAGNA	3. NIGERIA
4. ROMANIA	4. SVEZIA	4. SUD COREA	4. BULGARIA

A	**Los Angeles** Stadium: Rose Bowl
	San Francisco Stadium: Stanford Stadium
B	**Detroit** Stadium: Pontiac Silverdome

C	**Chicago** Stadium: Soldier Field
	Boston Stadium: Foxboro Stadium
D	**Dallas** Stadium: Cotton Bowl

ECCO GLI INCONTRI GLI ORARI E LE SEDI DELLA FASE ELIMINATORIA!

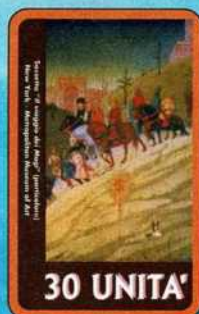
DATA	SEDE	ORARI USA e ITALIA		PARTITA		GR.
Ven. 17/6	Chicago	14	21	GERMANIA	BOLIVIA	C
	Dallas	18,30	1,30	SPAGNA	SUD COREA	C
Sab. 18/6	Detroit	11,30	17,30	USA	SVIZZERA	A
	N. York/N. Jersey	16	22	**ITALIA**	**EIRE**	E
	Los Angeles	16,30	1,30	COLOMBIA	ROMANIA	A
Dom. 19/6	Orlando	12,30	18,30	BELGIO	MAROCCO	F
	Washington	16	22	NORVEGIA	MESSICO	E
	Los Angeles	16,30	1,30	CAMERUN	SVEZIA	B
Lun. 20/6	San Francisco	13	22	BRASILE	RUSSIA	B
	Washington	19,30	1,30	OLANDA	A. SAUDITA	F
Mar. 21/6	Boston	12,30	18,30	ARGENTINA	GRECIA	D
	Chicago	15	22	GERMANIA	SPAGNA	C
	Dallas	18,30	1,30	NIGERIA	BULGARIA	D
Mer. 22/6	Detroit	16	22	ROMANIA	SVIZZERA	A
	Los Angeles	16,30	1,30	USA	COLOMBIA	A
Gio. 23/6	Boston	19,30	1,30	SUD COREA	BOLIVIA	C
	N. York/N. Jersey	16	22	**ITALIA**	**NORVEGIA**	E
Ven. 24/6	Orlando	12,30	18,30	MESSICO	EIRE	E
	San Francisco	13	22	BRASILE	CAMERUN	B
	Detroit	19,30	1,30	SVEZIA	RUSSIA	B
Sab. 25/6	Orlando	12,30	18,30	BELGIO	OLANDA	F
	Boston	16	22	ARGENTINA	NIGERIA	D
	N. York/N. Jersey	12,30	18,30	A. SAUDITA	MAROCCO	F
Dom. 26/6	Chicago	11,30	18,30	BULGARIA	GRECIA	D
	Los Angeles	16	22	USA	ROMANIA	A
	San Francisco	13	22	SVIZZERA	COLOMBIA	A
Lun. 27/6	Chicago	15	22	BOLIVIA	SPAGNA	C
	Dallas	16	22	GERMANIA	SUD COREA	C
Mar. 28/6	N. York/N. Jersey	12,30	18,30	EIRE	NORVEGIA	E
	Washington	12,30	18,30	**ITALIA**	**MESSICO**	E
	San Francisco	13	22	RUSSIA	CAMERUN	B
	Detroit	16	22	BRASILE	SVEZIA	B
Mer. 29/6	Orlando	12,30	18,30	MAROCCO	OLANDA	F
	Washington	12,30	18,30	BELGIO	A. SAUDITA	F
Gio. 30/6	Boston	19,30	1,30	GRECIA	NIGERIA	D
	Dallas	18,30	1,30	ARGENTINA	BULGARIA	D

NEW YORK

GIANTS STADIUM

WASHINGTON, D.C.

ROBERT F. KENNEDY STADIUM

CARTA TELEFONICA PREPAGATA INTERNAZIONALE

Si compra in Italia.

APR

Si usa negli USA.

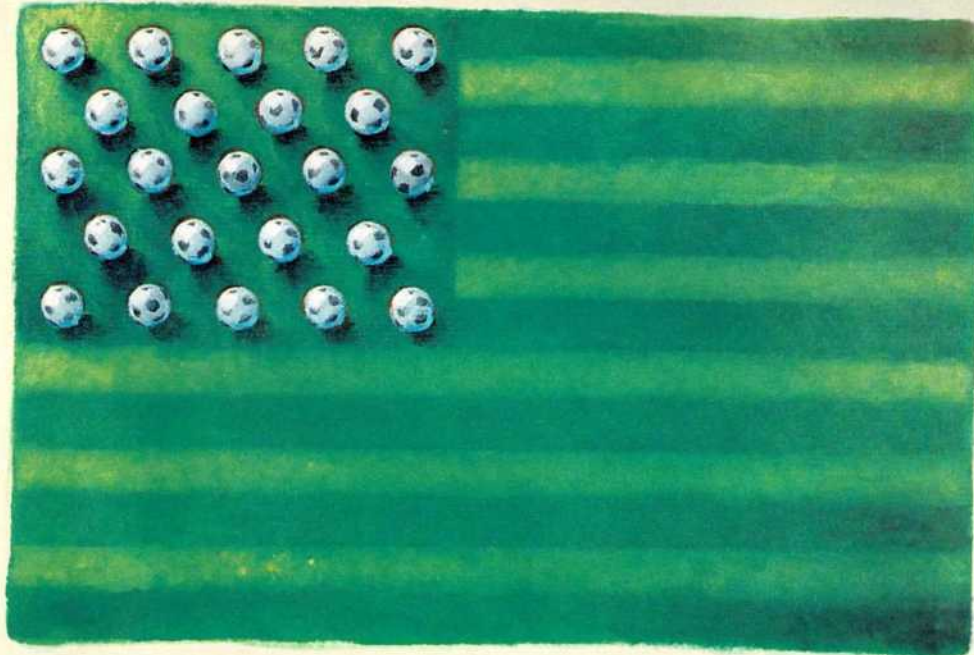
È nata la Carta Telefonica Prepagata Internazionale Italcable per telefonare dagli USA in Italia, dagli USA negli USA, dagli USA in tutto il mondo senza problemi di lingua e di monete. Basta digitare da qualsiasi apparecchio pubblico o privato il numero d'accesso riportato sulla Carta per entrare in contatto con il mondo. La Carta telefonica, disponibile nei tagli da 10, 30, 50, 100 unità di traffico, costa da 12 a 120 mila lire e consente, chiamando ad esempio l'Italia, da 3 a 30 minuti di conversazione. La Carta telefonica è in vendita solo in Italia nelle tabaccherie dei principali aeroporti e nelle principali agenzie di viaggio e nel taglio da 30 unità anche sui voli Alitalia diretti negli USA. Per saperne di più chiamare il **1790** Servizio Informazioni, dalle 08.00 alle 23.00 (5 scatti).

Carta Telefonica Prepagata Internazionale: semplice come una telefonata.

ItalCable

EIRE

NORVEGIA

MESSICO

PER CHI NON PARTE:

ITALIA-EIRE	Sabato 18 Giugno	h. 21,45*
ITALIA-NORVEGIA	Giovedì 23 Giugno	h. 21,45*
ITALIA-MESSICO	Martedì 28 Giugno	h. 18,15*

* Le partite cominciano 15 minuti dopo l'inizio del collegamento via satellite.

CALENDARIO DELLE FASI SUCCESSIVE
Ottavi
Quarti
Semifinali
1° Gruppo A
Los Angeles 3 luglio - 22,30
3° Gruppo C, D, o E
S. Francisco 10 luglio - 21,30
2° Gruppo F
Dallas 3 luglio - 19,00
2° Gruppo B
Los Angeles 13 luglio (1,30 del 14 luglio in Italia)
1° Gruppo F
Orlando 4 luglio - 18,00
2° Gruppo E
Dallas 9 luglio 21,30
1° Gruppo B
S. Francisco 4 luglio - 21,30
3° Gruppo A, C o D
Finale Los Angeles 17 luglio - 21,30
3° Posto Los Angeles 16 luglio - 21,30
1° Gruppo D
Boston 5 luglio - 19,00
3° Gruppo B, E o F
Boston 9 luglio 18,00
2° Gruppo C
Washington 2 luglio - 22,30
2° Gruppo A
New York 13 luglio 22,00
1° Gruppo E
New York 5 luglio - 22,30
2° Gruppo D
New York 10 luglio 18,00
1° Gruppo C
Chicago 2 luglio - 19,00
3° Gruppo A, B o F
ITALIA, ITALIA, ITALIA...
RAIUNO
RAI. DI TUTTO, DI PIU'.
E' VERO, E' VERO LE VITTORIE... INEBRIANO!
AUGURI AZZURRI!
HIC

Head